Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

Distributed by SEPC
INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE Cedex

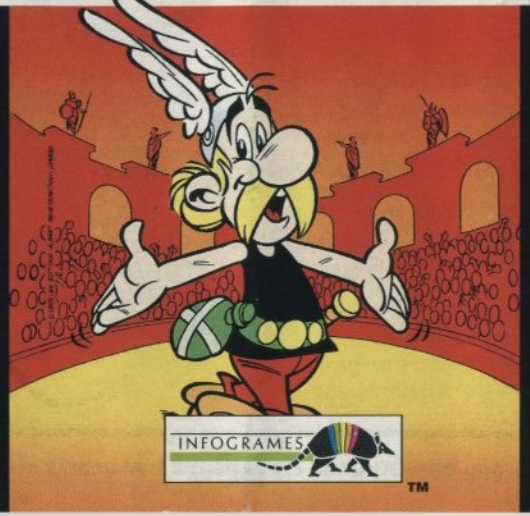
TM

© INFOGRAMES 1993
© LES EDITIONS ALBERT RENE

Printed in Japan
Imprimé au Japon

NES-AX-FRA

Asterix®



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

THIS GAME IS LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE NINTENPO ENTERTAINMENT SYSTEM™

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registred trademarks of INFOGRAMES S.A.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner, ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.

2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.

3. Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.

4. Assurez-vous que votre votre console Nintendo Entertainment System est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer votre cartouche de jeu.

L'HISTOIRE 5
LES COMMANDES 6
COMMENCER LE JEU 7
BARRE DES SCORES 9
MOUVEMENTS 12
ENNEMIS 14
BONUS 16

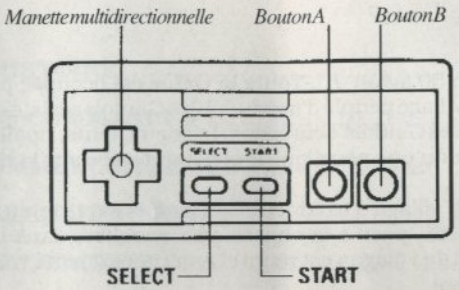
L'HISTOIRE

Nous sommes en 50 avant JC. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? Non ! un village peuplé d'irréductibles Gaulois resiste encore et toujours à l'envahisseur. Ces Gaulois courageux, teigneux, têtus, ripailleurs, bagarreurs et rigolards n'ont qu'une peur, que le ciel leur tombe sur la tête...

Le calme du petit village d'irréductibles Gaulois est troublé par une nouvelle inquiétante : Obélix, parti à la chasse aux sangliers dans la forêt, n'est pas rentré ! Le conseil du village s'est réuni et Astérix s'est porté volontaire pour aller rechercher son ami.

Pour retrouver Obélix il vous faudra traverser la Gaule, parcourir l'Empire romain, fouiller les pyramides d'Egypte...tout en combattant les armées romaines et en évitant les pièges des espions de César.

LES COMMANDES



Flèche multidirectionnelle : ... Déplacement du curseur dans le menu d'options, déplacement d'Astérix.

Bouton A : ..... Saut d'Astérix, valider les options

Bouton B : ..... Coup de poing, accélération d'Astérix, valider les options.

Bouton START : ..... Commencer le jeu, valider les options choisies, pause durant le jeu.

Bouton Select : ..... Déplacement du curseur dans le menu.

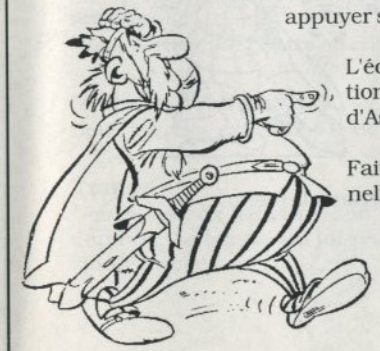
COMMENCER LE JEU

Entrez dans le monde d'Astérix

Insérez la cartouche de Jeu dans la NES et mettez l'appareil sous tension.

Un écran de crédits apparaît, appuyez sur le Bouton START pour passer à l'écran suivant.

L'histoire vous est alors résumée. Pour rentrer dans le jeu appuyer sur le Bouton START.



L'écran suivant vous permet d'accéder au menu d'options ou de rentrer tout de suite dans le monde d'Astérix.

Faites votre choix en utilisant la flèche multidirectionnelle et appuyez sur le Bouton Start.

Le menu d'options

- Vous pouvez choisir de jouer avec ou sans la musique, composée par un admirateur d'Assurancetourix.
- Vous avez d'autre part le choix entre différents niveaux de difficulté: Facile, Moyen, Dur. Ceci permet aux Gaulois devenus experts d'affronter de nouveaux ennemis et des Romains beaucoup plus costauds.
- Fin : vous permet de revenir au menu principal.

Utilisez la Flèche multidirectionnelle ou le Bouton SELECT pour bouger le curseur dans le menu. Validez vos choix avec les Boutons A ou B.

LA BARRE DE SCORE

La barre de score se situe en haut de l'écran.
Elle vous donne diverses informations:

Les ailes

Vous pouvez voir au maximum 4 ailes s'afficher à l'écran. Chaque aile correspond à un point de vie. Vous perdez ces points de vie lorsque vous êtes touché par des ennemis.

Vous pouvez par contre en collecter: elles sont cachées dans certains blocs.

Nombre d'Astérix

Sous les ailes est affiché le nombre de vie qu'il vous reste.

Temps

Dès qu'Astérix démarre, son temps -qui s'affiche en haut à droite de l'écran- diminue. Le temps qui lui reste lorsqu'il atteint le but est multiplié par 10 et ajouté à son score.

Les étoiles

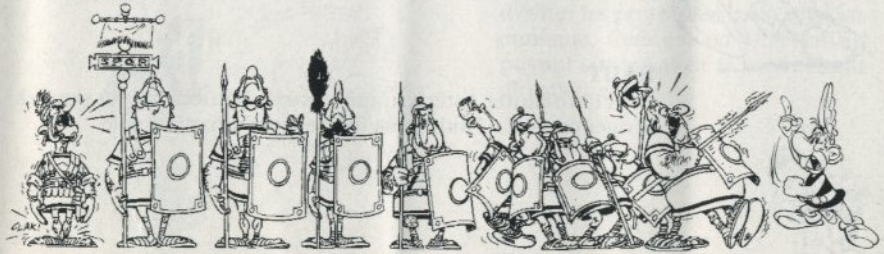
Vous devez, tout au long de votre chemin, collecter des étoiles.
Lorsque vous en avez collecté 50, vous obtenez une vie supplémentaire.

Fonction Pause

- Si vous souhaitez interrompre momentanément le jeu au cours de la partie, appuyez sur le Bouton START. Vous verrez alors apparaître votre score. Appuyez à nouveau sur le Bouton Start pour reprendre la partie.

- **Le score**
  Votre score dépend à la fois du nombre de Bonus collectés et du nombre d'ennemis assommés. Chaque fois que ce score atteint 50 000, vous obtenez une option CONTINUE* de plus.

* N'oubliez pas qu'une partie se termine dès qu'Astérix est à court de points de vie. Lorsque l'écran "Game over" apparaît, vous pouvez choisir CONTINUE ou FIN.
  Si vous choisissez CONTINUE, vous vous retrouverez au début du monde que vous traversiez. Le chiffre inscrit à côté de "Crédits", vous donne le nombre de "Continue" qu'il vous reste.
  Si vous choisissez FIN, vous recommencerez au tout début de la partie.



ACTIONS POSSIBLES

DEPLACEMENT NORMAL
Pour faire marcher Astérix, utilisez les directions droite et gauche de la flèche multidirectionnelle.

SPRINT
Astérix peut courir si vous appuyez en même temps sur le Bouton B et sur la direction droite ou gauche de le flèche multidirectionnelle.

SAUT
Pour faire sauter Astérix appuyez sur le Bouton A. Vous pouvez diriger ce saut à l'aide de la flèche multidirectionnelle.

COUP DE POING
Pour assommer les Romains ou tout autre ennemi, utilisez le Bouton B.
Avec un peu d'entraînement vous pourrez courir et donner des baffes en même temps !

SE BAISSER
Il sera parfois utile de se baisser afin d'éviter les projectiles lancés par vos ennemis. Ceci est possible en appuyant sur le bas de la flèche multidirectionnelle.

LES ENNEMIS

Vous allez devoir affronter tout au long de votre périlleux voyage des ennemis de toute sorte. Pour vous frayer un chemin, vous pouvez éviter ces ennemis ou tout simplement les assommer, ce qui vous permettra également de gagner des points.
Faites attention, certains d'entre eux sont invincibles!

Les Romains

Avant *Après*

Symbole SPQR

Le Centurion

Souche

Araignée

Oiseau

Poisson "pas frais"

Sanglier

Les Pirates

Catapulte

Prenez garde, il y a encore bien d'autres ennemis sur votre chemin...

LES BONUS

Tout au long de votre parcours vous allez pouvoir collecter des bonus qui vous permettront d'augmenter votre score et d'obtenir des vies supplémentaires.

Bloc
Certains bonus sont visibles, d'autres sont cachés dans les blocs. Détruire un bloc vous rapporte 50 points.

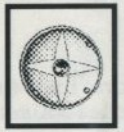
Etoile
Il est important de collecter les étoiles, vous obtenez une vie supplémentaire lorsque vous en avez 50. De plus chacune augmente votre score de 100 points.

Aile
Collecter une aile vous donne 1 point de vie supplémentaire et augmente votre score de 1000 points.

La potion magique
Si vous découvrez la potion magique vous obtiendrez un point de vie supplémentaire, vous augmenterez votre score de 1000 points, vous vous mettrez à courir et surtout vous serez temporairement invincible.

L'amphore
Ramassez une amphore, vous gagnez 25 étoiles et vous augmentez votre score de 1000 points.

Les lauriers
Prenez les lauriers afin d'avoir une vie supplémentaire, et d'augmenter votre score de 1000 points.



Le bouclier arverne
Recherchez les boucliers car non seulement vous augmenterez votre score de 1000 points mais vous serez aussi temporairement invincible.

La clef
Vous pourrez, tout au long de votre aventure, découvrir des clefs. Prenez les et vous serez immédiatement téléporté dans un endroit secret. Vous aurez alors la chance, dans un temps limité, de collecter de nombreux bonus qui vous rendront encore plus fort.

Bonus Game
A la fin de chaque niveau vous aurez l'occasion de vous reposer un peu en participant à des jeux qui vous permettront de collecter de nombreux bonus: Vous pourrez, par exemple, vous retrouver sur la mer en train de sauter de tonneau en tonneau en prenant garde de ne pas tomber...
Vous pourrez découvrir les trésors qui se trouvent dans la cale du bateau pirate...
Nous n'en dirons pas plus sur ces endroits secrets, à vous de les découvrir!

Votre voyage vous réserve bien des surprises, votre périple pourra parfois être long et difficile. Afin de vous redonner du courage pensez fort à Obélix.

Pour obtenir "Trucs et Astuces" tapez 3615 INFOGRAMES ou téléphonez au 36.68.30.20.

Grâce à ta boîte ASTERIX, découvre le PARC ASTERIX et viens t'amuser toute une journée.

Au Parc Astérix, on aime rire, s'amuser, prendre du bon temps.

Nous te promettons une journée mémorable!

Un voyage en Gaule, c'est une vraie dose de potion magique!

Applaudis les dauphins, Voyage sur un tapis volant très remuant, Frissonne dans le Grand Huit, Acclame les gladiateurs des Arènes, et n'oublie pas de dire un grand bonjour à Obélix, Astérix et à tous leurs amis dans le village gaulois.

Le Parc Astérix se situe à 35km au nord de Paris sur l'autoroute A1 (Paris-Lille). L'accès est direct, c'est très simple!

Si tu veux connaître les horaires d'ouverture ou recevoir une brochure,

- Compose sur ton minitel le: 3615 ASTERIX (rubrique Parc Astérix).
- Téléphone (si tu es hors de France) au: (33) 44 62 34 34 (si tu es en Province ou à Paris) au: 36 68 30 10

Surtout viens bien avec ta boîte ASTERIX au Parc Astérix, une entrée gratuite pour une journée te sera offerte en échange * . Cette entrée est valable pour les saisons 1993 et 1994.

**Cette entrée est offerte par le Parc Astérix.*

UN CADEAU
DE BIENVENUE*
T'ATTEND SUR

36 15
Astérix®

*Offre valable pour tout nouveau venu jusqu'au 15/08/1995.
© 1993 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY - UDERZO

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

VEILIGHEIDSVOORSCHRIFTEN

1. Dit is een technisch precisie spel. Niet opbergen op zeer warme of koude plaatsen. Niet stoten of laten vallen. Haal het niet uit elkaar.

2. Voorkom het aanraken van de aansluitingen. Zorg dat ze niet nat of vuil worden dit kan het spel schade toebrengen.

3. Niet schoonmaken met benzine, verfverdunner, alcohol of andere oplosmiddelen.

4. Zet voordat je de cassette in of uit het Nintendo Entertainment System haalt het apparaat altijd uit.

HET VERHAAL 27
DE INSTRUCTIES 28
HET SPEL STARTEN 29
DE SCOREBALK 31
DE BEWEGINGEN 34
DE VIJANDEN 36
DE BONUSSEN 38

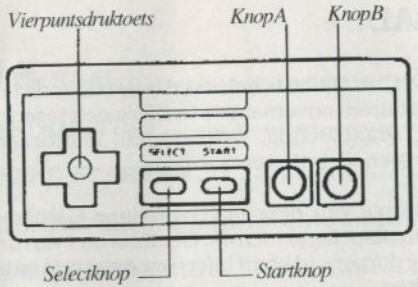
HET VERHAAL

We schrijven 50 v. Chr. Gallië is helemaal bezet door de Romeinen... helemaal? Nee! In één dorpje blijven onversaagde Galliërs zich tegen de invallers verzetten. Dapper, venijnig, vraatzuchtig, vastberaden, lolbroekerig, strijdlustig: deze Galliërs zijn voor geen kleintje vervaard....

De rust in het dorpje van deze onverzettelijke Galliërs wordt echter wreed verstoord door onheilspellend nieuws: Obelix is niet van de jacht op everzwijnen teruggekomen! De dorpsraad komt bijeen en Asterix is natuurlijk vrijwilliger om zijn vriend te zoeken.

Om Obelix terug te vinden moet je heel Gallië doortrekken, het Romeinse Keizerrijk doorkruisen, Egyptische piramides doorzoeken... en tegelijkertijd de Romeinse legers van het lijf houden en de vallen van de spionnen van Caesar ontwijken.

DE INSTRUCTIES



Vierpuntsdruktoets: ..... De cursor in het optiemenu verplaatsen, Asterix verplaatsen.
Knop A: ..... Asterix laten springen, opties invoeren.
Knop B: ..... Een vuistslag uitdelen, Asterix laten rennen, opties invoeren.
Startknop: ..... Het spel beginnen, opties invoeren, pauze tijdens het spel.
Selectknop: ..... De cursor in het menu verplaatsen.

Welkom in de wereld van Asterix!

De Spelcassette in de NES console steken en het apparaat aanzetten. Er verschijnt een scherm met de copyrights, op de Startknop drukken om naar het volgende scherm te gaan.

Je vindt hier een samenvatting van het verhaal. Om het spel te starten, op de Startknop drukken.

Vanuit het volgende scherm kan je naar het optiemenu gaan of meteen de wereld van Asterix binnentreden; met de Vierpuntsdruktoets een keuze maken en de Startknop indrukken.

Het optiemenu

- Je kunt het spel met of zonder muziek spelen, waarbij je echter wel moet bedenken dat de muziek door een fervent aanhanger van Assurancetourix is gecomponeerd.
- Je kunt tevens uit verschillende moeilijkheidsgraden kiezen: Easy (Eenvoudig), Normal (Gemiddeld), Hard (Moeilijk). Hierdoor kunnen de door ervaring wijzer geworden Galliërs nieuwe vijanden bestrijden en nog sterkere Romeinen het hoofd bieden.
- EXIT: terug naar het hoofdmenu.

De Vierpuntsdruktoets of de Selectknop gebruiken om de cursor in het menu te verplaatsen.
De keuze invoeren met de Knoppen A of B.

DE SCOREBALK

De scorebalk wordt boven in het scherm aangegeven.
De balk geeft de volgende informatie:

Vleugels

Maximaal worden 4 vleugels aangegeven. Elke vleugel is een levenspunt. Je verliest deze levenspunten als je door een vijand wordt geraakt. Je kan ze echter ook terugwinnen: de punten zitten in sommige blokken verstopt.

Getal van levens

Het getal onder de vleugels geeft het aantal resterende levens aan.

Tijd

Zodra Asterix start loopt de tijd af, die rechts boven in het scherm wordt aangegeven. De tijd die hem rest als hij zijn doel heeft bereikt wordt met 10 vermenigvuldigd en bij zijn score geteld.

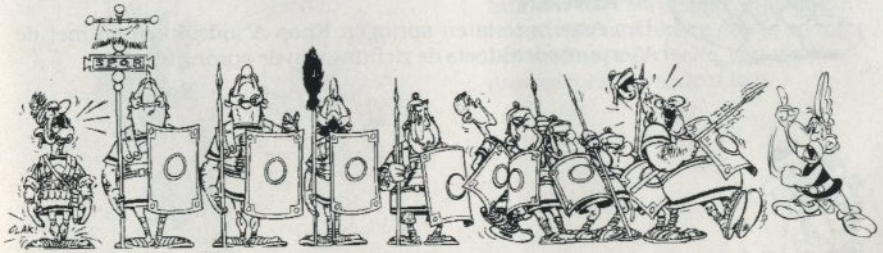
Sterren
Tijdens de tocht moet je sterren verzamelen. Zodra je er 50 hebt, krijg je een extra leven.

Pauzefunctie

- Als je het spel tijdelijk wilt onderbreken, op de Startknop drukken. Je ziet dan je score. Opnieuw de Startknop indrukken om het spel te hervatten.

- **Score**
  De score is afhankelijk van het aantal verdiende bonussen en gevloerde vijanden. Telkens als de score 50.000 bereikt krijg je een extra doorspelen optie*.

* Vergeet niet dat het spel is afgelopen zodra Asterix geen levenspunten meer heeft. Als "Game over" op het scherm verschijnt, kan je kiezen uit CONTINUE (DOORSPELEN) of END (EIND). Als je CONTINUE kiest kom je terug aan het begin van de wereld die je moet doorkruisen. Het getal naast "CREDIT" geeft het aantal keren aan dat je kunt doorspelen. Als je END kiest begin je het spel helemaal van voren af aan.



MOGELIJKE ACTIES

NORMAAL VERPLAATSEN
Om Asterix te laten lopen de rechter en linker richting van de Vierpuntsdruktoets gebruiken.

SPRINTEN
Je kan Asterix laten rennen door gelijktijdig Knop B en de linker of rechter richting van de Vierpuntsdruktoets in te drukken.

SPRINGEN
Om Asterix te laten springen Knop A indrukken en met de Vierpuntsdruktoets de richting van de sprong bepalen.

VUISTSLAG
Om Romeinen of andere vijanden te vloeren Knop B gebruiken. Als je een beetje handig bent, kan je zelfs tegelijkertijd rennen en vijanden neerslaan.

BUKKEN
Het is soms heel nuttig je te kunnen bukken om vijandelijke projectielen te ontwijken. Bukken doe je door op het onderste gedeelte van de Vierpuntsdruktoets te drukken.

DE VIJANDEN

Tijdens heel deze lange en gevaarlijke tocht kom je voor de meest onverwachte vijanden te staan. Je kunt deze vijanden natuurlijk ontwijken maar je kan ze ook neerslaan, wat je ook nog eens punten oplevert.
Maar pas op: sommige zijn onoverwinnelijk!

Zie hier enkele vijanden:

De Romeinen

Voor *Na*

Het symbool SPQR

De Centurio

De Stronk

De Spinnen

De Vogel

De Vis

Het Everzwijn

De Piraten

De Katapult

Maar pas op, je zult er onderweg nog veel meer tegenkomen en je avontuur loopt door deze ontmoetingen het risico een voortijdig einde te krijgen.

DE BONUSSEN

Tijdens de tocht kan je bonussen sprokkelen, waarmee je je score kunt verbeteren en extra levens kunt verdienen.

Enkele bonussen zijn zichtbaar, andere zijn verborgen in blokken.

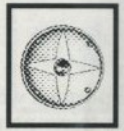
De ster
Het is belangrijk sterren te verzamelen. Bij 50 sterren krijg je niet alleen een extra leven maar verhoog je tevens je score met 100 punten.

De vleugel
Elke vleugel geeft je 1 extra levenspunt en verhoogt je score met 1000 punten.

De toverdrank
Als je de toverdrank vindt krijg je een extra levenspunt en wordt je score met 1000 punten verhoogd; je begint ook te rennen en bovenal, je bent tijdelijk onoverwinnelijk.

De amfoor
Als je een amfoor opraapt verdien je 25 sterren en verhoog je je score met 1000 punten.

De lauweren
Neem de lauweren mee om een extra leven te krijgen en de score met 1000 punten te verhogen.



Het schild
Zoek schilden want ze verhogen niet alleen je score met 1000 punten maar maken je tevens tijdelijk onoverwinnelijk.

De sleutel
Tijdens je avontuur kom je sleutels tegen. Als je deze sleutels opraapt wordt je onmiddellijk naar een geheime plaats gevoerd. Je kunt dan binnen een bepaalde tijd veel bonussen in de wacht slepen, die je nog sterker maken.

Bonus Game
Aan het eind van ieder niveau kan je even tot rust komen en aan spelen deelnemen waarmee je veel bonussen kunt winnen:

Je kan op zee terecht komen en van ton naar ton moeten springen, zonder natuurlijk te vallen...

Je kunt ook de schatten in het ruim van het piratenschip ontdekken...
Wij zeggen je niets meer over deze geheime plekken, maar een gewaarschuwd man telt voor twee!

Tijdens je tocht kom je voor talloze verrassingen te staan en het kan een lange en gevaarlijke aangelegenheid worden. Om moeilijke momenten het hoofd te bieden moet je maar heel sterk aan Obelix denken...

Met je ASTERIX doos kan je het PARK ASTERIX komen ontdekken en een hele dag lang volop plezier beleven.

In het Park Asterix wordt heel wat afgelachen en het leven van de amusante kant bekeken. Wij beloven je dan ook een onvergetelijke dag!
Een reis naar Gallië is een fikse teug toverdrank!

Fratsen van de dolfijnen, wankel evenwicht op een vliegend tapijt, huiveren in een super-achtbaan, staande ovatie voor de gladiatoren in de arena, en natuurlijk een persoonlijk woordje van Obelix, Asterix en alle andere vrienden uit het Gallische dorpje.

Het Park Asterix ligt op 35 km ten noorden van Parijs aan de autosnelweg A1 (Lille-Parijs).

Een direkte afslag, eenvoudiger kan niet!

◆Voor de openingstijden of een folder kan je op onderstaand nummer terecht:

Telefoon (33) 44 62 34 34

En vergeet vooral je ASTERIX doos niet, die je recht geeft op een gratis toegangskaartje*.
Dit aanbod is geldig voor het seizoen 1993 en 1994.

*De toegangskaartje is aangeboden door ASTERIX PARK.

30823

Credits

Program: ISIDRO GILABERT
Graphics: RUBEN GOMEZ, ALBERTO GONZALEZ
Sounds: ALBERTO GONZALEZ
Designs: JEAN JACQUES PONCET
Direction: STÉPHANE BAUDET
Publisher: EDITH PROTIÈRE
Executive Producer: BENOÎT DE MAULMIN
Producer: BRUNO BONNELL

© 1993 Les Editions Albert René
© 1993 INFOGRAMES

WAARSCHUWING
GEEN PROJECTIE GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verder informatie.

30823

Y A 30823